

Call for Projects «Prima Pubblicazione»

Un percorso per accompagnare gli sviluppatori indipendenti italiani alla prima pubblicazione commerciale del proprio videogioco

Ottobre 2026 · Candidature dal 27 ottobre al 21 dicembre 2026, ore 12:00

In sintesi

- **Chi organizza:** Tambù S.r.l., con il marchio Tambù Digital, in collaborazione con Svilupparty.
- **A chi si rivolge:** sviluppatori indipendenti italiani (persone fisiche, professionisti, ditte individuali e società) con un videogioco destinato alla vendita su PC e console.
- **Come funziona:** un percorso in tre fasi selettive: 8 progetti in Fase 1, fino a 4 in Fase 2, fino a 2 in Fase 3.
- **Cosa offre:** formazione, tutor, mentor e affiancamento d'impresa; **€ 5.000** in attività produttive per ogni progetto in Fase 2; **€ 35.000** in produzione, publishing e marketing per ogni progetto in Fase 3.
- **L'obiettivo:** il gioco pubblicato su PC entro settembre 2028, con Tambù Digital come publisher.
- **Il gioco resta del team:** la proprietà intellettuale non viene mai ceduta.

Calendario

Data	Passaggio
27 ottobre 2026	Apertura della Call
21 dicembre 2026, ore 12:00	Chiusura delle candidature
11 gennaio 2027	Comunicazione della graduatoria e degli 8 progetti selezionati; firma del contratto di Fase 1 entro 30 giorni dalla comunicazione della graduatoria
18 gennaio 2027	Avvio della Fase 1 «Formazione e MVP»
7 maggio 2027	Presentazione a Svilupparty e selezione dei progetti (fino a 4) per la Fase 2
entro il 6 giugno 2027	Firma dell'accordo di publishing e avvio della Fase 2 «Vertical Slice»
dicembre 2027	selezione dei progetti (fino a 2) per la Fase 3
gennaio–settembre 2028	Fase 3 «Produzione» e pubblicazione su PC
dal 2029	Eventuale porting su console, valutato progetto per progetto

Timeline del percorso

La timeline indica i periodi previsti per ciascuna attività; le date possono essere aggiornate da Tambù per esigenze organizzative.

Attività	2026			2027												2028												2029
	O	N	D	G	F	M	A	M	G	L	A	S	O	N	D	G	F	M	A	M	G	L	A	S				
0 – Avvio																												
Annuncio del percorso																												
Individuazione degli 8 progetti																												
Brand marketing																												
Fase 1 – Formazione e MVP																												
Annuncio degli 8 progetti selezionati																												
Contratti e avvio della formazione																												
Annuncio dei 4 progetti semifinalisti (Svilupparty)																												
Fase 2 – Vertical Slice																												
Produzione della Vertical Slice (4 progetti)																												
Annuncio dei 2 progetti finalisti																												
Pagina Steam e annuncio internazionale																												
Demo-day del progetto a Svilupparty																												
Steam Next Fest																												
Fase 3 – Produzione																												
Produzione e pubblicazione su PC																												
Pubblicazione su console (o PC + console)																												

Legenda: ■ attività e produzione ■ annunci ■ Steam ed eventi ■ brand marketing (lancio) ■ brand marketing (continuativo) ■ pubblicazione

Premessa

A livello internazionale, il settore dei videogiochi è una delle principali industrie dell'intrattenimento e dell'economia digitale. Nel 2025 il mercato globale ha raggiunto un valore stimato di **201,6 miliardi di dollari**, con circa **3,6 miliardi di giocatori**¹. Il settore comprende imprese e prodotti molto diversi, dalle grandi produzioni AAA alle produzioni AA e indipendenti, su PC, console e dispositivi mobili.

Anche in Italia il comparto videoludico è una realtà economica e industriale di rilievo: nel 2025 il mercato italiano ha raggiunto circa **2,4 miliardi di euro**², e il tessuto produttivo è composto in gran parte da piccole realtà e studi indipendenti.

Una parte significativa di questo ecosistema è fatta di **sviluppatori indipendenti**: singoli professionisti, piccoli team e microimprese che realizzano i propri giochi con risorse proprie e con budget molto inferiori a quelli delle grandi produzioni internazionali.

Per queste realtà il mercato di riferimento è spesso quello di **PC e console**, con un alto potenziale commerciale ma anche una forte competizione. Su Steam sono stati pubblicati

¹ Newzoo, Global Games Market Report 2025 e aggiornamento di giugno 2026 (newzoo.com): ricavi globali 2025 pari a 201,6 miliardi di dollari, primo anno sopra la soglia dei 200 miliardi; circa 3,6 miliardi di giocatori nel mondo.

² IIDEA – Italian Interactive Digital Entertainment Association, rapporto annuale «I videogiochi in Italia nel 2025», presentato il 13 maggio 2026 (iideassociation.com).

complessivamente oltre 130.000 videogiochi, e nel solo 2025 ne sono usciti circa 20.000 nuovi.³ La saturazione dell'offerta non elimina però le opportunità: giochi sviluppati da piccoli team continuano a raggiungere un pubblico internazionale quando uniscono qualità, originalità, un buon posizionamento e una strategia efficace di comunicazione e distribuzione.

Realizzare un videogioco richiede competenze creative e tecnologiche, ma anche produttive, organizzative, amministrative, finanziarie, commerciali e di marketing, oltre a investimenti in sviluppo, strumenti, servizi professionali, localizzazione, certificazione, comunicazione ed eventi. Uno sviluppatore alle prime esperienze difficilmente dispone di tutto questo.

In questo percorso ha tradizionalmente un ruolo importante il **publisher**, che a seconda degli accordi può fornire finanziamento, supporto produttivo, consulenza, marketing, distribuzione e accesso ai propri canali commerciali. Per chi è alla prima esperienza, però, ottenere un accordo con un publisher è difficile, e il primo gioco viene spesso realizzato in **autopubblicazione** (*self-publishing*).

La **Prima Pubblicazione** è quindi un passaggio decisivo: il momento in cui un'attività progettuale o amatoriale diventa una **prima esperienza professionale e imprenditoriale**. Non arrivarci può interrompere il percorso di uno sviluppatore prima che acquisisca l'esperienza, la credibilità e le competenze necessarie per progetti più grandi.

Obiettivi dell'Iniziativa

Con questa Call for Projects (l'«**Iniziativa**») Tambù S.r.l. («**Tambù**») intende contribuire alla crescita professionale e imprenditoriale degli sviluppatori indipendenti italiani, accompagnandoli verso la **prima pubblicazione commerciale del proprio videogioco**.

Ai progetti selezionati l'Iniziativa mette a disposizione **formazione, accompagnamento e risorse economiche**, con un obiettivo preciso: **favorire il passaggio dallo sviluppo alla pubblicazione**, riducendo le criticità che possono impedirlo e creando le condizioni per un percorso professionale sostenibile.

L'Iniziativa è organizzata e gestita da **Tambù S.r.l.**, con il marchio **Tambù Digital**. L'Iniziativa si svolge in collaborazione con SviluppoParty.

Chi può partecipare

Possono presentare domanda:

- **persone fisiche;**
- **liberi professionisti, studi associati e ditte individuali;**
- **società di persone o di capitali.**

Requisiti:

³ Totale cumulativo: SteamDB, giugno 2026 (steamdb.info). Uscite 2025: circa 20.000 secondo SteamDB (20.008), VGInsights (20.282) e GameDiscoverCo (20.558), come riportato da How To Market A Game, 8 gennaio 2026.

- le **persone fisiche** selezionate devono aprire la partita IVA o costituire un'impresa **entro 30 giorni dalla comunicazione della graduatoria: il contratto di Fase 1 è intestato alla nuova partita IVA o impresa;**
- se persona fisica, libero professionista, studio associato o ditta individuale: per accedere alla Fase 1 il referente del team deve essere l'**unico titolare dei diritti di sfruttamento economico** sul gioco: gli altri componenti del team glieli trasferiscono firmando l'apposito allegato del contratto di Fase 1;
- se azienda: per accedere alla Fase 1 l'azienda deve essere l'**unico titolare dei diritti di sfruttamento economico** sul gioco;
- i soggetti ammessi alla **Fase 2** mantengono la stessa ragione sociale e forma giuridica fino al **31 dicembre 2027**;
- i soggetti ammessi alla **Fase 3** mantengono la stessa ragione sociale e forma giuridica fino al **31 dicembre 2028**; persone fisiche, professionisti e ditte individuali possono però trasformarsi in società di capitali e creazione di nuova ragione sociale, trasferendo alla società tutto quanto realizzato per il progetto.

Il percorso

L'Iniziativa si articola in **tre fasi selettive**. Ogni fase si conclude con una valutazione che determina i progetti ammessi alla fase successiva.

Fase 1 – Formazione e MVP · gennaio–maggio 2027 · 8 progetti

Cosa offre Tambù, senza alcun costo per il team:

- formazione e consulenze online su produzione, game design, publishing, marketing e gestione d'impresa;
- almeno una call al mese con il coordinamento dell'Iniziativa;
- un **tutor dedicato**, con call periodiche di verifica;
- incontri con **mentor** esperti del settore.

Risultati attesi:

- un *Minimum Viable Product* (MVP) giocabile su PC;
- un piano di produzione e una prima strategia di publishing;
- un primo pitch deck;
- la composizione definitiva del team.

La partecipazione alla Fase 1 è regolata dal **contratto di Fase 1, firmato entro 30 giorni dalla comunicazione della graduatoria tra Tambù** e il legale rappresentante o titolare del soggetto selezionato. Al termine, il **7 maggio 2027** a Svilupperty, una commissione seleziona **fino a 4 progetti** per la Fase 2.

Fase 2 – Vertical Slice · giugno–dicembre 2027 · fino a 4 progetti

Cosa offre Tambù:

- **€ 5.000** per progetto, in forma di attività produttive;
- affiancamento d'impresa, tutor e mentor dedicati;
- attività di publishing, fino alla pubblicazione della pagina Steam.

Risultati attesi:

- la *Vertical Slice* del gioco;
- il piano d'impresa e il budget definitivo;
- il pitch deck aggiornato;
- la pagina Steam pubblicata.

L'accesso alla Fase 2 avviene con la firma dell'**accordo di publishing** (vedi sotto). A dicembre 2027 una commissione seleziona **fino a 2 progetti** per la Fase 3.

Fase 3 – Produzione · gennaio–settembre 2028 · fino a 2 progetti

Cosa offre Tambù, per ciascun progetto, **€ 35.000** in investimenti e attività di:

- **produzione:** € 20.000;
- **marketing** (campagne e agenzie): € 10.000;
- **publishing e producing**, con un tutor-producer dedicato: € 5.000.

A questo si aggiunge l'affiancamento d'impresa fino alla pubblicazione.

Risultati attesi:

- la demo pubblicata;
- il gioco pubblicato su PC;
- il piano d'impresa aggiornato.

Dal 2029 Tambù può valutare, progetto per progetto, il **porting su console** dei giochi pubblicati.

Per esigenze operative, produttive o commerciali, Tambù e il team possono concordare tempi e budget diversi da quelli indicati, anche inferiori.

Selezione e valutazione per accedere alla fase 1

Dopo la chiusura delle candidature, una **commissione di valutazione** composta da collaboratori di Tambù e da esperti esterni valuta i progetti e redige una graduatoria. Possono essere selezionati solo i progetti con un punteggio pari o superiore a 60.

Vengono ammessi alla Fase 1 fino a 8 progetti e, se i progetti sopra la soglia dei 60 punti sono meno di 8, la Fase 1 si svolge con i soli progetti idonei. La graduatoria viene comunicata ai partecipanti entro l'11 gennaio 2027.

La graduatoria e le informazioni sui progetti e sui proponenti **non vengono rese pubbliche**. Le decisioni delle commissioni sono definitive.

A ogni criterio la commissione assegna un punteggio da 0 al massimo indicato:

Criterio	Punti	Cosa si valuta
Originalità del concept e del game design; sostenibilità del progetto	15	Quanto il concept è innovativo nel gameplay e nei contenuti; unicità e riconoscibilità del prodotto; quanto il progetto è effettivamente realizzabile con i budget massimi previsti dalla Call e con il tempo e le risorse messi a disposizione dal team, come descritti nel prospetto economico.

Criterio	Punti	Cosa si valuta
Potenzialità commerciale	15	Ampiezza del pubblico potenziale e chiarezza del target, in rapporto al genere.
Estetica	10	Qualità visiva e sonora del prodotto.
Completezza e disponibilità di tempo e risorse del team	10	Quanto le competenze tecniche, artistiche e produttive del team coprono le esigenze del progetto; quanto tempo e risorse i membri del team sono disposti a investire, in linea col prospetto economico presentato.
Esperienza del team	10	Esperienza dei componenti nei rispettivi ruoli.
Stato di avanzamento e fattibilità produttiva	10	Livello di avanzamento (GDD, art bible, prototipo, MVP, vertical slice); tempi di produzione contenuti; bassa dipendenza da costi esterni come doppiaggi o molte localizzazioni.
Rigiocabilità	10	Quanto il gioco è rigiocabile e quanto il suo nucleo (core) è indipendente dalla quantità di asset.
Adattabilità alle console	10	Quanto il gioco è adatto, per genere e tecnologia, al porting su Nintendo Switch, Xbox e PlayStation.
Capacità di comunicazione	5	Efficacia del team nel comunicare il proprio lavoro e costruire una community, con dati verificabili sulla presenza social.
Modularità	5	Quanto il progetto è scalabile in base a tempi e budget e adatto a contenuti aggiuntivi (DLC).
Totale	100	

Nella domanda il team indica anche se ha usato, o intende usare, strumenti di intelligenza artificiale generativa e in quali parti del progetto (per esempio game design, progettazione, organizzazione, grafica, codice, testi o audio). Quest'informazione serve solo a comprendere meglio l'approccio produttivo del team: la risposta non incide sul punteggio, né in positivo né in negativo.

Criteri di esclusione

A giudizio di Tambù, verranno esclusi tutti i progetti i cui contenuti siano ritenuti offensivi (razzisti, sessisti, omofobi o di estremismo politico), i progetti basati sul gioco d'azzardo o sulla pornografia.

Verranno esclusi inoltre i progetti free-to-play.

Selezione e valutazione per accedere alla fase 2

La valutazione verrà eseguita da una commissione composta da membri di Tambù, dai tutor, e da professionisti esterni.

I criteri di valutazione saranno da 0 a 200 punti, così attribuiti:

- 0-100 punti: attribuiti sugli stessi della fase 1;
- 0-100 punti: attribuiti in base alla valutazione complessiva del Minimum Viable Product realizzato.

Selezione e valutazione per accedere alla fase 3

La valutazione verrà eseguita da una commissione composta da membri di Tambù, dai tutor, e da professionisti esterni.

I criteri di valutazione saranno da 0 a 300 punti, così attribuiti:

- 0-100 punti: attribuiti sugli stessi della fase 1;
- 0-100 punti: attribuiti in base alla valutazione complessiva della Vertical Slice realizzata.
- 0-100 punti: attribuiti in base al numero di Wishlist raggiunto dalla pagina Steam del progetto.

Organizzazione

- Tutte le attività di formazione, consulenza e coordinamento si svolgono **in remoto**, sul server Discord messo a disposizione da Tambù.
- Ogni team indica un **referente unico**: la persona fisica che presenta la domanda oppure, per le imprese, il legale rappresentante.
- Il referente partecipa a tutti gli incontri concordati; possono partecipare anche gli altri componenti del team.
- Se il referente è assente senza giustificato motivo a **più del 20% degli incontri**, Tambù, dopo un richiamo scritto, può interrompere la collaborazione con il team.

Accordo di publishing

Con l'ingresso nella Fase 2, il team e Tambù firmano, **entro 30 giorni** dalla comunicazione della selezione, un **accordo di publishing**, adattato a ciascun progetto e conforme a queste linee guida:

- **pubblicazione a cura di Tambù** su Steam e sulle altre piattaforme concordate, con la concessione in esclusiva dei diritti di sfruttamento economico necessari, **per tutti i territori e per 10 anni** dalla prima pubblicazione, rinnovabili tacitamente;
- Ricavi ripartiti **65% a Tambù e 35% al team fino a € 7.500**;
- Ricavi **oltre € 7.500 ripartiti 35% a Tambù e 65% al team**.

Per «**Ricavi**» si intendono le somme **effettivamente incassate da Tambù** dagli store e dalle piattaforme per le vendite del gioco, cioè al netto della quota trattenuta dagli store, dell'IVA, dei rimborsi agli acquirenti e degli storni.

La proprietà intellettuale del gioco resta sempre al team.

Esclusiva di publishing

Per tutta la partecipazione all'Iniziativa, dalla Fase 1 alla Fase 3, il team si impegna a **non cercare, negoziare o firmare accordi di publishing con terzi** per lo stesso progetto. Eventuali proposte ricevute da altri publisher vengono comunicate a Tambù e possono essere valutate d'intesa con Tambù, per esempio come co-publishing. Quando il progetto esce dall'Iniziativa, il team torna libero.

Progetti non ammessi alla fase successiva

- **Dopo la Fase 1:** il team esce dal percorso senza alcun costo, perché la Fase 1 è gratuita.
- **Dopo la Fase 2:** l'accordo di publishing termina, insieme alla sua durata di 10 anni, fermi restando gli obblighi indicati; Tambù rimane proprietaria dei materiali di produzione che ha finanziato (per esempio asset, contenuti e servizi realizzati con il budget della Fase 2). L'eventuale utilizzo di questi materiali da parte del team può essere oggetto di accordo ad hoc con Tambù, per esempio nell'ambito di un accordo di micropublishing.

Accordo di micropublishing

Ai team non selezionati per la Fase 2 o per la Fase 3 Tambù può proporre, **solo se entrambe le parti lo vogliono**, un **accordo di micropublishing**: pubblicazione del gioco a cura di Tambù, senza ulteriori investimenti in produzione e marketing, con Ricavi ripartiti **65% al team e 35% a Tambù**.

Come partecipare

La candidatura si presenta **entro le ore 12:00 del 21 dicembre 2026** in due passaggi:

1. compilare la **domanda di partecipazione** sul form online www.tambudigital.com/it/prima-pubblicazione/candidatura, allegando o indicando tramite link (per esempio Google Drive) i materiali richiesti;
2. caricare sullo stesso form la Dichiarazione di Partecipazione compilata e sottoscritta con firma digitale dal referente del team (la persona fisica che presenta la domanda oppure il legale rappresentante dell'azienda).

Ciascun soggetto può presentare **una sola domanda**.

Materiali obbligatori

- **Descrizione del progetto** (.docx, .odt, .pdf o .rtf; massimo 2.000 caratteri spazi inclusi);
- **Sintesi del game design document** (.docx, .odt, .pdf o .rtf; massimo 5 pagine);
- **Descrizione del team** e curriculum vitae di tutti i componenti;
- **Prospetto economico**: risorse economiche proprie, tempi di produzione, tempo che ciascun componente del team può dedicare al progetto;
- **Dichiarazione di Partecipazione sottoscritta con firma digitale, che comprende** la dichiarazione sulla proprietà intellettuale del progetto e l'accettazione delle condizioni della Call;

- per professionisti, studi associati e ditte individuali: **certificato di attribuzione della partita IVA** e ultima dichiarazione dei redditi, se disponibile.

Materiali facoltativi

- **Game design document completo, se già disponibile (.docx, .odt, .pdf o .rtf);**
- **Prototipo** giocabile su PC Windows;
- **piano di produzione** (massimo 2.000 caratteri spazi inclusi);
- **video di gameplay commentato** (massimo 500 MB);
- **screenshot;**
- descrizione o copia degli **accordi tra i componenti del team.**

Requisiti e motivi di esclusione

- **Il progetto deve essere realizzabile entro i budget massimi previsti dalla Call**, oltre al tempo e alle risorse messi a disposizione dal team e descritti nel prospetto economico. Tambù può verificare quanto dichiarato.
- **I progetti devono essere destinati al mercato B2C**, cioè alla vendita a pagamento sugli store digitali (Steam, Nintendo eShop, PlayStation Store, Microsoft Store).
- **Il team deve essere disponibile a firmare con Tambù l'accordo di publishing** descritto sopra, se il progetto accede alla Fase 2, e il progetto non deve essere già legato ad accordi di publishing con terzi.
- Alla data della domanda il partecipante non deve trovarsi in liquidazione giudiziale, liquidazione coatta amministrativa o concordato preventivo, né avere in corso un procedimento per l'accesso a una di queste procedure, fermo restando quanto previsto dal Codice della crisi d'impresa e dell'insolvenza.

Tambù può verificare quanto dichiarato nella domanda. I progetti selezionati sono ammessi con riserva fino all'esito delle verifiche; in caso di esito negativo il soggetto viene escluso.

Riservatezza

Tambù usa i materiali dei progetti solo per valutarli e per svolgere le attività dell'Iniziativa, e li condivide solo con le commissioni, i tutor e i mentor coinvolti. I partecipanti si impegnano a mantenere la massima riservatezza sui progetti degli altri team. Ogni team resta libero di comunicare e promuovere il proprio gioco.

Privacy

I dati personali dei partecipanti sono trattati da Tambù S.r.l. come descritto nell'**Informativa Privacy** allegata alla Call, ai sensi del Regolamento (UE) 2016/679 e del D.lgs. 196/2003.

Documenti dell'Iniziativa

- Dichiarazione di Partecipazione (da inviare con la candidatura);
- Informativa Privacy;
- Contratto di Fase 1 (da firmare solo in caso di selezione).

Contatti

Tambù S.r.l. · Via Tortona 37, 20144 Milano (MI) · P.IVA e C.F. 10347730961 · PEC
tambusrl@pec.it · per informazioni: **info@tambudigital.com**